11

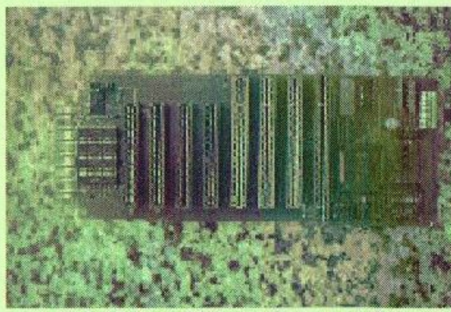
Abonneeprijs HFl. 2,50
Losse nummers HFl. 3,—

Voorjaar 1999

MSX-INFO BLAD

Totally Chaos Team

Inhoud:



De nieuwe 32-bits slotexpander



Nieuw spel van East Sea Software

De beurs in Tilburg komt er weer aan!
Deze keer onder de naam MSX-Meeting 1999

Colofon:
Het MSX-Info Blad is een uitgave van het Totally Chaos Team. Het verschijnt 4 keer per jaar. Een jaarabonnement kost Fl.10,-. Losse nummers kosten Fl.3,-. Op beurzen geldt de speciale prijs van Fl.2,- per nummer.

Uitgever:
M.T Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Tel: (045) 572 95 09
Mobiel: (06) 50 54 22 50
Giro: 24.95.572
SNS: 92.88.51.222

Redactie:
Gerrit van den Berg
Fokke Post
Jan-Marten van der Reest
Rinus Stoker

Vaste medewerkers:
Tom Emmelot
Raymond de Heer
Hans Oranje
Henk Slothouber
Tristan Zondag

Lay Out:
Fokke Post
Waaiershoek 36
8321 BH Urk
Tel: (0527) 68 82 93

Drukwerk:
Copy Service Hattem
Hoopjesweg 1
8051 DB Hattem
Tel: (038) 444 85 77

Beste lezer

Voor u ligt de pre-Tilburg editie van het MSX-Info Blad. Het is wel weer even een stapje terug qua omslag, maar de inhoud van het blad is er niet minder om geworden. De mensen die er nieuw bijgekomen zijn, wil ik van harte welkom heten! Ons ledenaantal blijft maar stijgen! In dit nummer kunt u meer lezen over wat er staat te gebeuren op zaterdag 24 april op de twaalfde internationale MSX-Meeting te Tilburg. In tegenstelling tot voorgaande nummers treft u dit keer geen beurslijst en TC-lijst aan.

Totally Chaos was onlangs aanwezig op de open dag van *MSX Club Mariënberg* en op de beurs in Nistelrode. In Mariënberg waren onder andere *Bas Kornalijnslijper* voor de reparaties en *Johan* van *Deltasoft* voor een demonstratie van hun nieuwe spel aanwezig. Onze stand liep lekker en er meldden zich zelfs nieuwe leden aan. Ook de beurs te Nistelrode werd redelijk bezocht. In totaal zijn er zo'n 40 tot 50 bezoekers en enkele standhouders geweest. Ook daar deden wij goede zaken. Na de beurs in Tilburg hopen wij een lijst te kunnen presenteren met Public Domain software, die u bij ons kunt aanschaffen.

Jon de Schrijder heeft de IDE-interface onder handen genomen en heeft gezorgd voor een nieuwe bios versie (1.90). Hiervoor moeten echter wel de oude interfaces aangepast worden. Alles werkt nu perfect, zelfs met kleine harddisks. Op de beurs zal deze interface verkocht worden evenals nieuwe Moon-Sounds, die binnen gekomen zijn bij *Rob Hiep* van *Stichting Sunrise*. Ga dus vooral even kijken bij de *Sunrise* stand! Natuurlijk zijn wij ook aanwezig in Tilburg en we hopen u daar als trouwe lezer te mogen begroeten. Tot dan!

Rinus Stoker

MadriSX '99

In onze vorige editie heeft u kunnen lezen, dat er op 6 maart in Madrid een internationale MSX-beurs gehouden zou worden. Deze beurs is inmiddels achter de rug en er werden veel nieuwe dingen gepresenteerd en verkocht. Van *Rafael Corrales Pulido* van *MSX Power Replay* ontvingen wij het volgende beursverslag.

De beurs vond plaats op zaterdag zes maart van negen uur 's ochtends tot zes uur 's avonds. Als plaats was het *Fernando de los Rios cultural centre* in Madrid gekozen. Organisator van deze beurs was het Spaanse *MSX Power Replay,* onder andere bekend van het *MMSX-project.*

In totaal waren er veertien MSX-clubs aanwezig, waarvan dertien uit Spanje en één uit Nederland. De Nederlandse vertegenwoordiging bestond uit *Rob Hiep* en *Koen van Hartingsveldt* van *Stichting Sunrise.*

Over de hele dag genomen kwamen er in totaal zo'n 114 bezoekers. Een Spaanse computerzender steunde de beurs door reclame uit te zenden via hun nieuwsprogramma. De bezoekers kregen van de standhouders een gezamenlijke lunch aangeboden in het restaurant van het *Cultural Centre.* Hier maakte een zestigtal mensen gebruik van. Onderstaand volgt een korte uiteenzetting van de aanwezige clubs en wat zij verkochten of lieten zien.

Hnostar
De grootste MSX-club in Spanje was aanwezig met een grote en spectaculaire stand, zoals we van hen gewend zijn. Ze brachten al de producten van hun lijst mee en probeerden die aan de man te brengen. Hieronder waren vier nieuwe producten, te weten *Home Pop Musix*, een nieuwe bios versie voor de *Sunrise IDE-interface*, de Japanse *NV-magazines* en de *Hispasoft card.* Met deze laatste kan men korting krijgen op Spaanse software. Verder was een aantal oude originele spellen, zoals *Illusion City,* maar ook een nieuw spel genaamd *Brain* te koop. Uiteraard was ook het laatste nummer van *Hnostar Magazine* verkrijgbaar.

Sunrise
Ook zij hadden een indrukwekkende stand. De nieuwe Video9000 werd gedemonstreerd en deze werd voor een speciale beursprijs aangeboden. Naar wat ik vernomen heb werd ook een bèta-versie van de nieuwe *G-Basic* voor de Graphics 9000 en de Video9000 getoond. Hierover kunt u in dit blad ook nog het één en ander lezen. Natuurlijk was ook de MoonSound en de 512 kB sampleram uitbreiding verkrijgbaar, evenals de spellen van het *Gamesabonnement*, de *Pal-Encoder* en de *Xtazy-* en *Pumpkin Adventure 3* muziekcd's.

MSX-Men & AAM
Zij verspreidden informatie over de beurzen in Barcalona en toonden nieuwe en al wat oudere software uit Japan, zoals *Animecha, Fighter's Ragnarök* en *Moonlight Saga*. Verder vond de verkoop plaats van het Engelstalige diskmagazine *Eurolink* en werd het nieuwe spel *Nuts* van *Kai* gedemonstreerd. Dit is een spel in dezelfde lijn als *Double Dragon*. *Accnet* is een interface waarmee interne PC-modems op een MSX te gebruiken zijn. Deze interface was te koop evenals een nieuwe versie van het communicatieprogramma *COMS6*.

Club Mesxes
Deze groep verkocht de nieuwste editie van het *SD Mesxes Magazine*, het *MSX-2 Technical Handbook* en demodisks. Verder zijn zij bezig met de ontwikkeling van een Fat16 tool voor de *MegaSCSI*. Hiermee kan een harddisk in grotere partities dan 32 MB ingedeeld worden. Ik ben benieuwd of hen dit gaat lukken, want het is geen makkelijke klus. Als *Nestor Soriano* er in slaagt om dit voor de *MegaSCSI* voor elkaar te krijgen, dan zal hij de sourcecode beschikbaar stellen om ook de bezitters van andere interfaces hiervan mee te laten profiteren.

Majara soft
Deze groep bracht de *Poder Oscuro* game promo uit. Het uiteindelijke spel zal een role playing game worden, dat zich afspeelt in de middeleeuwen vol magie, draken en andere grote beesten. De demo ziet er al leuk uit, al zal het spel waarschijnlijk pas in het volgende millennium uitgebracht worden. De promo bevatte nieuwe graphics en een verbeterde scrollroutine. Het is opvallend, dat de MSX-er voor nieuwe software tegenwoordig aangewezen is op buitenlandse clubs, want uit Nederland komt de laatste tijd weinig nieuws. Hopelijk komt hier binnenkort verandering in!

Boh Ken
KPI Ball en *Puddle Land* zijn twee spellen, waar men naar uit kan kijken. Op deze beurs werden de laatste bèta-versies van deze spellen gepresenteerd. Deze spellen zullen binnen niet al te lange tijd uitgebracht worden. Bij *KPI Ball*, bij sommige mensen beter bekend als *Pang*, is het de bedoeling om zonder geraakt te worden een hoeveelheid balletjes uit het veld weg te schieten. *Puddle Land* kan vergeleken worden met het spel *Bubble Bobble*. Waarschijnlijk zullen deze spellen ook via het *Gamesabonnement* uitgebracht worden. *Boh Ken* liet tevens zien hoe ver ze gevorderd zijn met hun Fat16 tool voor de IDE-interface. Genoemde programmeergroep verkocht verder nog het prachtige spel *Sonyc* en liet



Screenshot KPI Ball

enkele Spaanse vertalingen van Japanse spellen zien.

Trunks

David Madurga installeerde SCC-schakelaartjes op cartridges en hij verkocht *Risk II english edition*. Verder deed hij de nodige uitleg over zijn *TCP/IP project*, waarover in *MSX-Info Blad 7* reeds te lezen viel.

Moai Tech

De mensen van *Moai Tech* verkochten, naast het laatste nummer van hun magazine, demodisks en disks voor de MSX emulator *Fmsx*.

Cruz soft

Pedro Cruz heeft een nieuwe database voor MSX spellen en diskettes gemaakt, genaamd *Listsoft*. Hij probeerde deze aan de man te brengen.

MSX Spirit

Zij verkochten oude *MSX Spirit* magazines, MSX tapes en demo's.

Second Foundation

De verbeterde Xtory III CD was te koop, alsmede PowerCDs, een Joker game en manga Cd's van *Adam association*. Ook werden er video's verkocht van MSX-beurzen. Verder lieten ze een nieuw *MMSX* ontwerp zien, dat in een zwarte PC-kast gebouwd was met speciale connectoren.

Padial Hard

Leonardo Padial liet het nieuwe ontwerp van zijn Z380-kaart zien. Dit moet het hart van de nieuwe *MMSX* gaan worden. Hij verkocht zelfs al enkele exemplaren. Naast deze kaart bood hij ook andere hardware aan,



Nieuwe hardware van Leonardo Padial

zoals geheugenuitbreidingen en eprombranders. Verder hield hij een grote expositie van het nieuwe 32-bits systeem en toonde hij zijn nieuwste projecten, zoals de seriële interface, de toetsenbord interface, de geavanceerde slotgenerator en het *VDP-project*. De hardwareontwikkelingen van *Padial* waren denk ik de interessantste nieuwtjes van deze beurs.

VAJ Club

Zij presenteerden hun nieuwe *Lehenak magazine* en verkochten tapes, diskmagazines, demodisks en een MSX-comic genaamd *Bidaia*. Verder werd er een nieuw type Pal encoder aangeboden.

MSX Power Replay

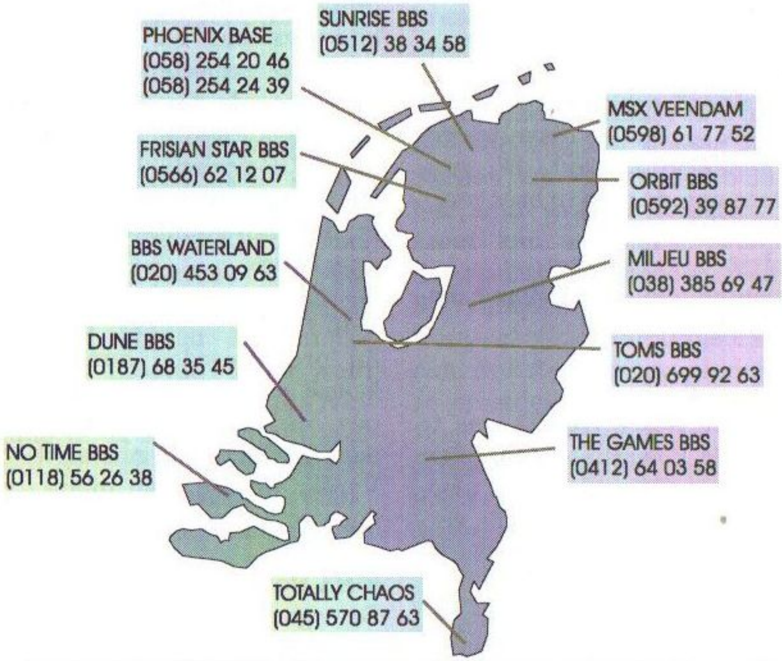
De organisatoren van deze beurs waren natuurlijk ook aanwezig met een stand en verkochten producten van *Miri* uit Italië, zoals *Nice Mouse*, 7 MHz kit, *Aladin*, MSX cartridges, *101 Programmi CD* en enkele tweedehands producten.

Naast bovengenoemde standhouders waren er ook MSX-programmeurs

aanwezig zonder stand. Dit waren onder andere *Ivi Soft, Naca Soft en Canor* oftewel *Daniel Zorita*, de ontwikkelaar van het spel *Sir Dan.* Zo te zien is men in Spanje dus gelukkig nog aardig actief op MSX-gebied. Er kan daarom ook worden verwacht dat hier de komende tijd hele leuke software vandaan zal komen. Het was nog niet helemaal zeker, maar misschien dat er op de MSX-meeting in Tilburg ook MSX-ers uit Spanje aanwezig zullen zijn om software en hardware te verkopen. Het probleem is echter, dat de reis en de verblijfskosten hier in Nederland voor hen wel erg hoog zijn. Laten we in ieder geval hopen, dat ze er zullen zijn!

Gerrit van den Berg
Met dank aan Rafael Corrales Pulido

BBS-END NEDERLAND



Gevraagd

Het spel *Soldier of Fisla*
Bestaat uit 3 diskettes
Gré Poortman
Tel: (0546) 67 31 03

G-Basic

Dit is de naam van de nieuwe Basic uitbreiding, bedoeld voor de Graphics 9000 en Video9000. Deze nieuwe ontwikkeling van *Stichting Sunrise* kan als opvolger van *Power Basic* worden beschouwd en biedt heel wat meer mogelijkheden.

Speciaal voor de Graphics 9000 is destijds *Power Basic* ontwikkeld, een omgebouwde MSX Basic, waarmee deze videokaart kan worden aangestuurd. Bij nadere beschouwing van deze Basic bleek echter, dat lang niet alle mogelijkheden van de V9990 chip worden ondersteund. Zo is het bijvoorbeeld niet mogelijk om in 32.768 kleuren te werken, of om de overscan modes – de schermmodes zonder border – te gebruiken.

In feite bootst *Power Basic* slechts de MSX2/2+ videoprocessor na en worden juist de extra's van de V9990 niet benut. Bovendien bevat *Power Basic* geen commando's om te digitaliseren, omdat de Video9000 – de digitizer en superimposer voor de Graphics 9000 – op dat moment nog niet bestond.

Daarom is *Sunrise* nu druk bezig een nieuwe Basic te ontwikkelen, die deze beperkingen niet heeft. Omdat de Video9000 het mogelijk maakt de oude MSX2/2+ videoprocessor en de nieuwe V9990 tegelijk te gebruiken, is voor een iets andere aanpak gekozen dan bij *Power Basic*. Waar bij *Power Basic* de originele grafische instructies zijn vervangen door V9990 instructies en dus alleen de V9990 te gebruiken is, worden de nieuwe instructies bij *G-Basic* toegevoegd aan MSX Basic.

Zo zijn er twee LINE commando's, één voor de V9938/58 en één voor de V9990. Om onderscheid te maken tussen deze twee, worden de V9990 commando's voorafgegaan door een 'G'. Bijvoorbeeld LINE(0,0)-(255,211) trekt een lijn met de V9938/58 VDP, en GLINE(0,0)-(255,211) trekt een lijn met de V9990 chip. Even zo bestaan er twee copy commando's: COPY en GCOPY.

Om een betere indruk te geven van wat *G-Basic* kan, wordt hieronder in het kort een aantal *G-Basic* instructies besproken.

GSCREEN
Dit stelt net als in MSX Basic de schermmode in. Bij *G-Basic* zijn er maar liefst 32 schermmodes ter beschikking. GSCREEN 5 tot en met 12 zijn praktisch gelijk aan SCREEN 5 tot en met 12 van de V9938/58, zodat oude plaatjes nog prima kunnen worden gebruikt. Het voert te ver om hier alle schermmodes te bespreken, maar ik zal er twee uitlichten:

GSCREEN 26, deze schermmode heeft een resolutie van 512x212 pixels en kan 32.768 kleuren tegelijk

weergeven. Dit scherm is ideaal voor het maken van gedigitaliseerde plaatjes. Er zijn twee pagina's beschikbaar.

GSCREEN 29, deze mode heeft een resolutie van 384x290 pixels – dus geen vervelende border rond het scherm – en kan 64 kleuren laten zien, te kiezen uit een palet van 32.768 kleuren. Dit is een soort super screen 5.

GSET PALETTE
Dit is een nieuw commando, waarmee geschakeld kan worden tussen verschillende paletten. Zo zijn er in de 16-kleuren schermmodes vier paletten beschikbaar, waar razendsnel tussen gewisseld kan worden. Het is zelfs mogelijk om het ene palet te veranderen terwijl een ander wordt weergegeven.

GSET IMAGE=
Ook dit is een nieuwe instructie, deze keer bedoeld om de grootte van de zogenaamde 'image-space' in te stellen. De image-space is de totale grafische ruimte, waarin getekend kan worden. Een schermpagina is slechts een klein deel van deze ruimte en dus is ook maar een klein gedeelte van de image-space zichtbaar op het scherm. Zo kan in GSCREEN 5 de image-space opgebouwd zijn uit 4 bij 4 pagina's van elk 256x256 pixels, zodat de image-space zelf een grootte heeft van 1024x1024 pixels. Scrollen is mogelijk door de gehele image-space.

GSET VIDEO en GCOPY SCREEN
Tot slot kan met deze commando's de Video9000 worden bestuurd. Met GSET VIDEO is het mogelijk om het superimposen aan of uit te zetten en kan de gebruiker de te gebruiken video ingang kiezen. GCOPY SCREEN digitaliseert een plaatje, maar het is ook mogelijk om continu te digitaliseren.

Bijna alle commando's werken op dezelfde manier als hun MSX2/2+ broertjes, maar kunnen vaak meer parameters of grotere waarden aan. Wat dacht u van GPAINT (300, 200),12345,32767 of GSET PAGE 12,15!

De eerste versie van *G-Basic* zal in Tilburg te koop zijn, in eerste instantie op diskette. Later zullen er misschien *G-Basic* ROM-cartridges komen. Bij het schrijven van dit artikel is er nog geen prijs vastgesteld.

Voor meer informatie kan contact worden opgenomen met:

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Tel: (070) 360 97 07 (22.00u – 0.00u)
E-mail: sunhisan@euronet.nl

Koen van Hartingsveldt

Clubdaglijst

Releasedatum: 1 april 1999

De eerstvolgende lijst verschijnt in juli 1999.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

Computer Club 2000 *Elke laatste zaterdag van de maand* Kiekmure te Harderwijk 10.00u - 17.00u Fl.5,— **Tel:** (0341) 43 48 06	**Computer Club Rijnmond** *Iedere 2e en 4e donderdag v/d maand (sept.-juni)* Wijkcentrum "Holy". Aristide Briandring 90, Vlaardingen 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.27,50, tot 16 jaar Fl.13,75 **Tel:** (010) 482 33 88	**Computer Club Rijnmond** *Iedere 3e woensdag v/d maand (juni-sept.)* Wijkgebouw "Het Zaaltje". Sportsingel 62, Rotterdam 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.27,50, tot 16 jaar Fl.13,75 **Tel:** (010) 451 01 90
Computer Gebruikers Vereniging *Even bellen* Wijkcentrum "De Schans". De Schans 123, Tilburg-Noord 19.00u-23.00u (Zo. 13.00u-17.00u) Jaarlid Fl. 30,— juli - 31 december Fl. 15,— **Tel:** (013) 456 06 68/468 14 21	**HCC MSX Gebruikers Groep** *10/4 – 8/5 – 12/6 – 11/9 – 2/10 – 6/11* HCC Kantoor. De Molen 24, Houten 10.00u - 16.00u Geen entreeprijs **Tel:** (0343) 49 16 96	**MAD** - Voor info even bellen. - - **Tel:** (0314) 66 24 68
MPCD *Om de 14 dagen (de even weken)* Buurthuis "De Ducdalf". Mariastraat 17, Dordrecht 19.00u - 22.30u Eerste keer gratis. **Tel:** (078) 651 11 56	**MSX Club Lint (België)** *1e vrijdag van de maand* De Witte Merel Liersesteenweg Lint 19.00u - 23.00u ? **Tel:** (+32) 3 455 59 18	**MSX Club West Friesland** - Buurthuis "De Cogge" te Zwaag 12.30u Fl. 5,— **Tel:** (0229) 27 06 18
MSX-NBNO *1e woensdag van de maand* Ouderensocieteit "De Krinkelhoek", Oyenseweg te Oss 20.00u - 23.00u Geen entreeprijs **Tel:** (0412) 69 07 57 of 63 06 53 of (06) 54 64 22 88	**MSX VCL** *Elke eerste zaterdag van de maand* Molenberg 3, Beek, achterom 11.00u - 16.30u Fl. 3,50 (jaarabonnement Fl.25,=) **Tel:** (045) 572 95 09 / (06) 50 54 22 50 (Na 12.00u)	**MSX vereniging De Amsterdammer** *2e vrijdag van de maand* James Wattstraat 19.30u - 23.30u Fl.6,50 **Tel:** (020) 668 11 47
MSX Vriendenclub Mariënberg *2e zaterdag van de maand* Buurtgebouw "De Grendel". W. Hentostraat 17, Mariënberg 10.00u - 16.00u ? **Tel:** (074) 242 19 21	**MSX Vriendenclub Zutphen** *19/3 (iedere 2 weken)* Clubgebouw "Atlantis", Schimmelpennincklaan 2/a, Zutphen 19.30u - 23.00u Geen entreeprijs **Tel:** (0575) 52 38 99	

Tilburg MSX-Meeting 1999

Alle mensen die de MSX computer nog steeds trouw zijn, kunnen op zaterdag 24 april 1999 hun hart weer ophalen. Dan wordt namelijk de twaalfde internationale MSX beurs in Tilburg gehouden. In tegenstelling tot voorgaande jaren zal het dit keer niet in de *Bremhorsthal* gehouden worden, maar in *Wijkcentrum De Schans*. Dit betekent echter niet, dat het minder zal zijn dan voorgaande keren. Afgelopen tijd hebben wij via diverse kanalen informatie proberen in te winnen over deze beurs. Hiervan hebben wij onderstaand verslag gemaakt.

Omdat op een gegeven moment bleek, dat nog maar weinig MSX-clubs zich hadden aangemeld voor deze beurs, heeft de organisatie zich bezonnen op de manier waarop deze beurs gehouden zou moeten worden. Men wilde voorkomen, dat er in de *Bremhorsthal* een handjevol stands zou komen met een hoop lege plekken. Men is toen gaan zoeken naar alternatieven. Er werd besloten om de Meeting, want dat is het nu eigenlijk, in *Wijkcentrum de Schans* te organiseren. Dit complex is qua oppervlakte net zo groot als de *Bremhorsthal*, maar is verdeeld over een aantal ruimten.

Verschillende MSX-ers reageerden verontrust, omdat men dacht dat dit wel eens de laatste beurs zou kunnen zijn. Er werd geprobeerd om de organisatie op andere gedachten te brengen. Hierbij werden goede voorstellen gedaan en door enkele grote MSX-clubs werd zelfs een sponsorbedrag in het vooruitzicht gesteld om de beurs alsnog in de *Bremhorsthal* te laten plaatsvinden. Uiteindelijk heeft de organisatie uit kostenoogpunt en de praktische kant van het verhaal toch besloten om de beurs in *Wijkcentrum de Schans* te gaan organiseren.

Sommige personen meenden toen echter via onder andere de MSX mailinglist de organisatie zwart te moeten maken, door hen allerlei zaken te verwijten. Een gang van zaken waar de MSX-gemeenschap zeker geen profijt van gehad heeft. Aan deze mensen willen wij als redactie het volgende zeggen: denk in het vervolg eerst even goed na voordat je zoiets doet! Denk eens aan het feit, dat deze zelfde organisatie de afgelopen jaren telkens weer kosten nog moeite heeft gespaard om toch nog een beurs te organiseren. En dat voor een systeem, dat al jaren niet meer commercieel gesteund wordt! Wij hebben waardering voor deze inzet en we hopen dat ook dit jaar weer veel MSX-ers de beurs gaan bezoeken!

Gelukkig bleek dat er toch nog vele aanmeldingen binnen kwamen. Wij hebben voor u de meest recente

standhouderslijst voor de release van dit nummer in deze editie opgenomen. Verwacht wordt dat het uiteindelijke aantal aanwezige clubs groter zal zijn.

Jammer genoeg zal er voor de mensen, die niet met eigen vervoer komen, geen busdienst meer onderhouden worden van het station naar de beursplaats en omgekeerd. Ook dit is gedaan uit kostenoogpunt. Er zal waarschijnlijk wel weer gebruik gemaakt worden van routeborden op de toegangswegen. Van diverse bronnen kregen wij informatie over wat er op de beurs zal worden uitgebracht of zal worden gedemonstreerd. Dit is echter natuurlijk wel onder voorbehoud en onderstaande is daarom meer bedoeld ter indicatie.

Naast demonstraties van ontwikkelingen van nieuwe spellen, zoals *One Shot Rising* en *Tron/Laserbykes 2*, een remake van het bekende spel van *PSS*, zal er ook daadwerkelijk nieuwe software worden verkocht. Zo zal *Delta Soft* de adventure *Thunderbirds are go* gaan verkopen. Hierover heeft u in *MSX-Info Blad 10* al iets kunnen lezen. Nieuw is ook het spel *Piles*. Dit spel, dat door *Astenu* gemaakt is en op de *Totally Chaos* stand verkocht wordt, speelt zich af in diverse werelddelen en wordt op twee diskettes geleverd. Voor de muziek is zowel de MoonSound als MSX-audio en MSX-music gebruikt. De prijs zal zo rond de vijftien gulden liggen.

Stichting Sunrise verkoopt naast de verbeterde IDE-Interface, nieuwe MoonSounds en de andere hardware de spellen van het *Gamesabonnement*. Verder zal *G-Basic,* een nieuwe Basic speciaal ontworpen voor de Graphics 9000 en de Video9000, worden uitgebracht. Hierover kunt u in een ander artikel in dit blad al het nodige lezen. Ook zal een nieuwe versie van *WiOS*, het nieuwe besturingssysteem voor de Graphics 9000, verkrijgbaar zijn. Nieuw in *WiOS* is de file-handler. Er kan dus nu hopelijk praktisch mee gewerkt worden.

Op muziekgebied wordt ook het nodige verkocht. Zo zal *TeddyWarez* een nieuw muziekprogramma voor de SCC en PSG presenteren, genaamd *SCC-Blaffer,* en misschien een muziekdisk voor MSX-Audio verkopen onder de naam *Ultra Sonic Waves*. Haast iedere MSX-er kent de *Arranger* muziekdiskettes van *Zodiac* wel. Reeds voor de beurs in Zandvoort 1995 werd melding gemaakt van de release van *Arranger IV*, een muziekdisk voor de combinatie Muziekmodule/FM-Pac. Deze kon om bepaalde redenen niet afgemaakt worden, maar nu is het dan eindelijk zover dat deze op de aankomende beurs alsnog verkocht wordt. *Ruud van de Moosdijk* verkoopt *Arranger Gold,* een Audio-CD met gearrangeerde MSX-muziek, die op professionele instrumenten gemaakt is.

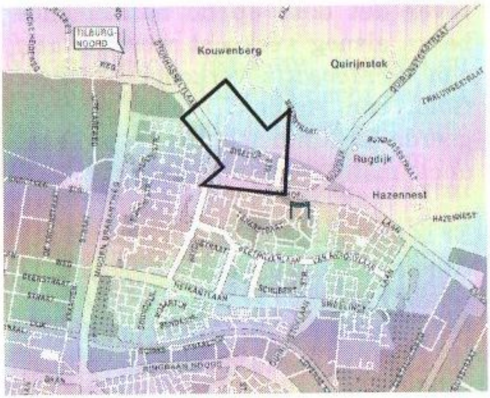
Er is door de MSX Groep *Sargon* een tweetal Japanse spellen vertaald, te weten *Firehawk* en *Randar 2*. Als alles meezit, zullen deze vertalingen op de beurs verkocht worden. Elders in dit blad een apart artikel hierover. De prijs was op het moment van het

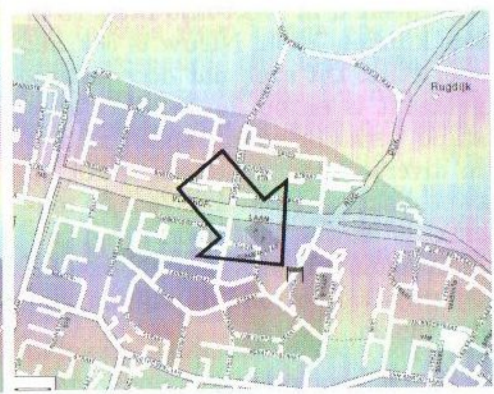
schrijven van dit artikel nog niet bekend, maar zal beslist niet hoog zijn. Bovendien wordt het diskmagazine *Defender 6* verkocht.

Ook komt er voor de Graphics 9000 waarschijnlijk nieuwe software uit en daar zit menige Graphics 9000 bezitter nu al een paar jaar op te wachten. Naar verluid zal er een demodisk voor de Graphics 9000 verkocht worden onder de naam *Soap Mania*. Deze demo staat los van het spel *Soap*, maar is wel door *Fony* ontwikkeld. Verder wordt waarschijnlijk een demonstratie gegeven van *Battle Bomber 2* voor de Graphics 9000. *Fony* zal daarnaast een veiling organiseren, waar originele spellen bemachtigd kunnen worden. Hierbij valt te denken aan bijvoorbeeld *Solid Snake, Space Manbow, Pennant Race 1 and 2, Goemon, King Kong 2, Tetris, Dragon Slayer 6, Fray* voor Turbo R en nog veel meer interessante artikelen. Voor een compleet overzicht van de te veilen producten verwijzen wij naar het internetadres http://www.fony.msxnet.org.

MSX NBNO zal diverse activiteiten organiseren, zoals onder andere de verkoop van Japanse software en de promotie van het *XSW-Magazine*. *Paragon* zal waarschijnlijk het strategiespel *Dome* demonstreren en zijn er stands te vinden zijn waar randapparatuur te verkrijgen is. Natuurlijk hebben wij zelf ook een stand en zullen naast de promotie en verkoop van het *MSX-Info Blad* en het spel *Piles*, kabels en andere hardware gaan verkopen. Wellicht wordt ook een demo-versie van *Xbomb* van *East Sea Software* gedemonstreerd, maar dit is nog niet zeker. Voor meer informatie verwijzen wij naar de achterkant van dit blad. Rest ons nog om een ieder op te roepen om vooral niet thuis te blijven op zaterdag 24 april en er samen met zoveel andere MSX-ers een gezellige dag van te maken!

De redactie





Dit jaar wordt de beurs in Tilburg op een andere locatie gehouden. Deze keer in wijkcentrum De Schans, aan de Schans 123 in Tilburg Noord.

Standhouderslijst Tilburg 1999

ACCLUB
Schnotzendorf 6
A-3324 Euratsfeld
Oostenrijk

Aurora
Aldenhof 3827
6537 BC Nijmegen
Martin Krooshof

Bob Roos
Van Coothstraat 25
5281 CT Boxtel
(0411) 68 35 13

Breda Computer Supplies
M. van Herbachstraat 5
4827 LG Breda
(076) 542 51 40

CGV
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
(013) 456 06 68 / 468 14 21
Frank Pison / Ad Mutsaers

Compjoetania T.N.G.
Goorweg 24
B-2221 Booischot
België
David Heremans

Computer Club Rijnmond
Vettenoordstraat 65b
3131 TP Vlaardingen
(010) 435 79 92
Hans de Goede

DATAX & KENDA
Singelweg 1
9919 HM Loppersum
(0596) 57 25 25
Alex Ganzeveld

Delta Soft
Hogekamp 4
3853 GM Ermelo
(0341) 56 05 01
J. v.d. Boor

Flying Bytes
Astronautenweg 350
1622 DX Hoorn
(0229) 24 97 80
A. de Raad

FONY
Potgieterstraat 19
3892 XX Harderwijk
(0341) 42 05 81
Stephan Szarafinski

FUNCLUB
Hofmattstrasse 19
CH-9202 Gossau
Zwitserland

Future Disk
Aldenhofstraat 36
6191 GV Beek LB
(046) 437 43 22 (na 19.00 uur)
Koen Dols

HCC MSX Gebruikersgroep
Westerstraat 107
3818 NK Amersfoort
(033) 462 05 79
H. van Soest

MSX - NBNO
I. van Portugalstraat 9
5346 PJ Oss
(0412) 69 07 57
Maico Arts

MSX Gebruikersgroep Zandvoort
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
(023) 573 22 37
J. Hoogendijk (na 18.00 uur)

MSX Club de Amsterdammer
Meeuwenlaan 1
1021 HR Amsterdam
(020) 699 92 63
Tom Emmelot

MSX Club Friesland-Noord
Troelstraweg 180a
8919 AD Leeuwarden

MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn
(0229) 27 06 18
Bas Kornalijnslijper

New World Order
Ien Dalessingel 221
7207 LD Zutphen
(0575) 52 97 89
Arjan Arends

Omega
Helbloemmeen 106
3844 VJ Harderwijk
Tristan Zondag

Paragon
Dopperstraat 55
3752 JB Bunschoten
(033) 298 38 80
Antal van Kalleveen

R.K.W. de Groot
Heidelaan 7
3851 EX Ermelo
(0341) 56 29 28

Sargon
Kon. Wilhelminalaan 41
7433 CE Schalkhaar
(0570) 62 06 88
Robert Vroemisse

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
(070) 369 707
Rob Hiep

Teddy Warez
Jan palachweg 17
9403 JS Assen
(0592) 34 01 97
Frederik Boelens

The New Image
Parelstraat 218
9743 JH Groningen
(050) 577 74 53
Bas Wijnen

The Unicorn Corporation
Adelaarstraat 57
3514 CC Utrecht
(030) 273 49 42
Ernst Schuller

Totally Chaos Team
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 572 95 09
Rinus Stoker

Zodiac
Rhulenhofweide 36
5709 SH Helmond
(06) 50 69 18 94
Ruud v.d. Moosdijk

Nieuwe ontwikkelingen MMSX

Vorige keer berichten wij al uitvoerig over de nieuwe hardwareontwikkeling van *Leonardo Padial*. Op de afgelopen beurs in Madrid liet hij al het één en ander zien. Het lijkt allemaal werkelijkheid te worden. Er is namelijk steun van MSX-ers uit de hele wereld voor deze ontwikkeling. Op dit moment zijn al diverse programmeurs bezig met het ontwikkelen van software. De ontwikkelaars van *WiOS* hebben al aangekondigd, dat deze graphical user interface geschikt zal worden gemaakt voor gebruik met de Z380-kaart van het *MMSX-systeem*. Dat zou de snelheid zeer ten goede komen, want op de huidige MSX-machines werkt *WiOS* vrij traag.

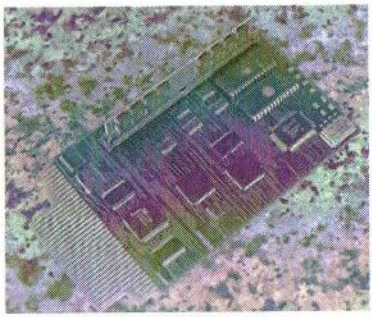


De nieuwe seriële interface

Padial heeft originele documenten van *Zilog* ontvangen van een Z380 MPU met een kloksnelheid van 100 MHz. Eerder waren er al onterecht speculaties over een 40 MHz versie.

Op dit moment wordt hard gewerkt aan een 32-bits kernel met de standaard instructies voor de nieuwe *MMSX*. Deze zal compatible zijn met het operating system van de MSX 1 tot en met de MSX Turbo R. Er is reeds een betaversie van de BIOS gemaakt en deze wordt op dit moment met goede resultaten getest. Hopelijk maken de programmeurs hun beloften waar, want zonder goede software slaat nieuwe hardware niet aan. Als alles een beetje meezit, dan komen de ontwikkelaars naar de meeting in Tilburg om één en ander te presenteren.

Leonardo Padial blijft ondertussen gewoon doorgaan met het ontwikkelen van nieuwe hardware. Onlangs is hij begonnen aan een RGB-SVGA adapter, waarmee een MSX vrij eenvoudig op een PC monitor kan worden aangesloten. Het muziekgedeelte is reeds gerealiseerd, dit gebeurt door middel van een jackplug. Het moeilijke van dit project is gelegen in het feit, dat een PC monitor standaard een hogere resolutie (1024 bij 768 pixels) gebruikt, dan een MSX levert. Met behulp van interlace kan een MSX 2 een resolutie halen van 512 bij 424 pixels. Er zijn echter chips op de markt om dit probleem te verhelpen.



De Z380 kaart

Futuredisk 39

Het was bij ons op de redactie al langer bekend, maar de redactie van *Futuredisk Magazine* kondigt in nummer 39 aan, dat de *Futuredisk* na nummer 50 zal ophouden te bestaan. Door het stoppen ruim van tevoren aan te kondigen, kiezen zij dezelfde methode als het vorig jaar gestopte *MCCM*. De laatste elf nummers zullen bestaan uit vijf reguliere magazines en zes softwaredisks. Men verwacht, dat de laatste *Futuredisk* zo rond de zomer van het jaar 2000 uitgebracht zal worden. Tot die tijd zal men zich extra inzetten om de laatste nummers extra mooi te maken. Voorlopig kijken we eerst wat nummer 39 te bieden heeft.

Het disklabel maakt al snel duidelijk, dat deze editie iets te maken heeft met *Metal Gear Solid*, het nieuwste spel van *Konami*. Op het kleurenlabel prijkt namelijk naast de hoofdpersoon uit deze spellen een plaatje van *Metal Gear,* de hypermoderne vechtmachine uit de spellen *Metal Gear* en *Metal Gear 2* (*Solid Snake*). Het vervolg is jammer genoeg niet voor de MSX uitgebracht, maar voor de *Sony Playstation (PSX).*



In het hoofdmenu kan gekozen worden uit *Metal Gear Special,* een door *Stuff* gemaakte versie van *Metal Gear*, en het gebruikelijke magazine. Als liefhebber van spellen van *Konami* en van *Metal Gear* in het bijzonder wordt uiteraard eerst het spel onder de loep genomen. Na dat in het menu voor *Metal Gear Special* is gekozen, verschijnt het alom bekende logo van *Konami* in beeld. Vervolgens komt het logo van het spel te voorschijn. Na een druk op de spatiebalk begint het spel. Wat meteen opvalt is de prachtige MoonSoundmuziek, die het spel opluistert. Het zijn covers van de originele spelmuziek, waardoor meteen dezelfde sfeer gecreëerd wordt als in de originele spellen.

Het is de bedoeling de gekidnapte kopstukken van de *Futuredisk* te bevrijden. Deze zijn in streng bewaakte cellen opgesloten, die over het hele complex verspreid liggen. Natuurlijk zijn de deuren van deze cellen alleen met speciale ID-kaarten te openen. Het spel draait eigenlijk om het vinden van deze kaarten. Het blijkt na een tijdje spelen, dat het spel vrij compleet is. Het gasmasker, de bril waarmee infraroodstralen te zien zijn, de blikjes soldatenvoer, de munitie, het is er allemaal. Mijns inziens zijn de bewakers wel een stuk sneller geworden, want als ze je ontdekken wordt je in no-time aan flarden geschoten. Het spel is dan ook niet zo maar even uit te spelen. Ge-

lukkig kan na een game-over verder gegaan worden bij de laatste gevangene, die bevrijd is. Alhoewel het vermoeden bestaat, dat de graphics uit *Metal Gear* overgenomen zijn, is dit echt een heel leuk spel. Zeker als bedacht wordt, dat het 'slechts' een extraatje is.

In het 'Redactioneel' meldt *Koen Dols*, dat hardwareproblemen en het uitdokteren van een goed stopplan er debet aan zijn, dat deze editie te laat is. Verder zijn hier de gebruikelijke teksten aanwezig, zoals de uitleg van de tekstroutine en hoe men lid kan worden.

Opvallend is het grote aantal titels, dat besproken wordt in de rubriek 'Software'. Voor nieuwe software moet de MSX-er tegenwoordig uitkijken naar producten uit het buitenland. In Spanje is men gelukkig vrij actief met de productie van onder andere nieuwe spelsoftware. In het kort wordt de stand weergegeven van de ontwikkeling van de spellen *KPI Ball* (*Pang*), *Puddle Land* en *Sir Dan*. *KPI Ball* en *Puddle Land* zijn naar horen zeggen al in een definitieve fase, dus deze zullen waarschijnlijk op korte termijn via het *Sunrise Gamesabonnement* uitgebracht worden. In *KPI Ball* is het de bedoeling om binnen een bepaalde tijd een aantal ballen uit het speelveld te schieten. *Puddle Land* is een soort *Bubble Bobble* variant.

Verder heeft men onder andere een blik geworpen op de assembler *Compass 1.2* en de muziekdisks *Teddy's in action* en *Pear Music Factory*. Natuurlijk kan ook een review van *Metal Gear Solid* niet ontbreken. Volgens de recensent heeft de nieuwste *Metal Gear* veel overeenkomsten met de MSX voorgangers, maar is de gameplay op een aantal punten afwijkend. Als voorbeeld wordt aangehaald, dat de bewakers een stuk slimmer geworden zijn. Echte minpunten zijn er niet, behalve dat het spel snel uit te spelen zou zijn. *Metal Gear Solid* wordt getipt als "*Game of the year*" en dat zegt eigenlijk al genoeg.

Koen is wel te spreken over de digitalisaties in de *Thunderbirds Promo* van *Delta Soft*. Iets minder waardering heeft hij voor de programmatechnische kant van de promo. Men hoopt, dat de door *Delta Soft* gedane beloften, zoals het aantrekken van componisten en het gaan gebruiken van *NestorBasic*, ook waar gemaakt zullen worden. Als alles goed gaat, zal het eerste deel van *Thunderbirds* op de beurs in Tilburg te koop zijn.

Voor degenen die ooit vast zijn komen te zitten met het spel *Astro Marine Corps*, geeft *Johnny Hassink* in de rubriek 'Speltips' een uitgebreide uitleg en diverse tips om dit spel tot een goed einde te brengen. In Losse flodders is het tweede deel van de tips voor *The Lost World* te vinden en wordt een kleine tip voor het spel *Solid Snail* gegeven.

In totaal worden er in 'Bladen en diskmagazines' zes magazines besproken, waarvan er drie uit het buitenland komen. Men haalt met betrekking tot ons eigen *MSX-Info*

Blad als het ware een inhaalslag, want er worden maar liefst vier nummers besproken, te weten de nummers zeven tot en met tien. Alhoewel *Arjan* graag wat minder advertenties en lijsten in het blad ziet, zijn hij en *Koen* er best wel over te spreken. Ze raden iedereen dan ook aan om een abonnement te nemen.

XSW 24 wordt door *Jorrith Schaap* onder de loep genomen. Een aantal opmerkingen van een recensent van *XSW-magazine* zijn bij de makers van de *Futuredisk* in het verkeerde keelgat geschoten. Desondanks vindt *Jorrith* dit nummer toch een redelijk goed blad, alhoewel hij sommige teksten wel vrij twijfelachtig vindt. Over *Hnostar 42* is men natuurlijk ook nu weer zeer tevreden, alleen zijn sommige teksten toch net iets te lang. Dit komt waarschijnlijk, doordat er de laatste tijd weinig nieuws omtrent MSX is en men de artikelen dan maar iets langer maakt om het blad gevuld te krijgen. De Italiaanse *ICM magazines 34* en *35* krijgen een goede beoordeling, alleen neemt ook hier het echte nieuwsgehalte en het aantal bladzijden af. Toch staan er altijd wel leuke nieuwtjes in, zoals een artikel over een infrarood-joystick, die ooit voor MSX gemaakt is.

In een gigantisch groot artikel, dat vier delen telt, legt *Johnny Hassink* alles uit over akkoordenschema's, die in diverse Japanse spelmuziek gebruikt worden. *Johnny* maakt zelf al een aardig tijdje muziek op de MSX, dus hij weet waarover hij schrijft. Voor de mensen die zelf muziek maken, lijkt mij dit een bijzonder leerzaam artikel. Voor de overige MSX-ers zal dit denk ik niet echt interessant zijn.

Ook dit keer zijn er weer twee rubrieken met diversen te vinden. In 'Diversen 1' staan, naast een aantal onnodige teksten, ook wel interessante dingen. Er wordt een aantal Game Music Cd's besproken. Op de grote beurzen worden deze de laatste tijd steeds vaker aangeboden. Het gaat daarbij dan wel om gekopieerde exemplaren, die voor grof geld verkocht worden. *Rieks Warendorp Torringa* verblijft een jaartje in Japan vanwege zijn studie en samen met de Japanner *K. Ikeda* doet hij verslag van de *MSX-Event*, die op 22 november 1998 in *Amagasaki* gehouden werd. Er zijn daar gelukkig nog aardig wat mensen, die actief bezig zijn met hun MSX-hobby.

Rob Hiep van *Sunrise* geeft in een apart artikel aan, dat er hard gewerkt wordt aan diverse nieuwe producten. Enkele daarvan, zoals de spellen *Puddle Land*, *Pentaro Odyssey 2* en *KPI Ball*, zullen hopelijk



binnenkort via het *Gamesabonnement* uitkomen. Al weer twee jaar terug werd er melding gemaakt van een prachtige RPG voor de MSX Turbo-R, genaamd *Moonlight Saga*. Vanwege de Japanse taal is dit spel (nog) niet echt aangeslagen, maar daar komt verandering in! Het spel is namelijk al vertaald in het Engels. De Japanse vertalers hadden echter moeite om deze teksten te implementeren in het spel. *Sunrise* heeft aangeboden om dit probleem op te lossen en heeft de programmacode van dit spel ontvangen. Hopelijk krijgen zij dit wel voor elkaar, want het schijnt een erg mooi spel te zijn!

In 'Diversen 2' zijn onder andere een beursverslag van Zandvoort en een interview met *Hideo Kojima,* de maker van de *Metal Gear* serie, te vinden. In een aparte tekst wordt het stoppen van *Futuredisk* na nummer 50 nog wat nader toegelicht. Als reden voor het stoppen wordt onder andere genoemd, dat veel redactieleden te weinig vrije tijd hebben en ze het maken van *Futuredisk* toch meer en meer als een soort 'verplichting' zijn gaan zien. Het plan dat zij gemaakt hebben, ziet er goed uit en is wel doordacht. De activiteiten worden langzaam afgebouwd en dat is natuurlijk altijd beter dan abrupt te stoppen.

Conclusie

We hebben er wel wat lang op moeten wachten, maar deze editie van *Futuredisk* ziet er toch weer erg aardig uit. De graphics zijn goed en de muziek ligt ook lekker in het gehoor. Het spel is een leuk extraatje en zal denk ik door veel MSX-ers erg gewaardeerd worden. Alhoewel ook de *Futuredisk* niet ontkomt aan het lage nieuwsgehalte in de MSX-wereld, staan toch ook in dit nummer weer leuke nieuwtjes. Ik wil nog wel iets zeggen over het taalgebruik, dat in sommige teksten gebezigd wordt. Vooral in sommige artikelen in de rubriek Diversen wordt stevig gevloekt en dat beïnvloedt de kwaliteit van het magazine op een negatieve manier. Wat ons betreft is dit onnodig en we zouden het erg waarderen als dit in het vervolg achterwege gelaten kan worden. Het zou het magazine in ieder geval een stuk leesbaarder maken. Ik spreek mijn waardering uit voor de genomen beslissing om te stoppen en het gepresenteerde stopplan. Voor de mensen wiens abonnement afloopt geldt nu de speciale prijs van vijftig gulden om tot het laatst toe lid te blijven. Degenen die nog geen lid zijn en dat alsnog willen worden, kunnen op de volgende manier contact opnemen:

Futuredisk Magazine
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek
Telefoon: (046) 437 43 22

Gerrit van den Berg

Auteurs:	Stuff
Soort:	diskmagazine
Systeemeisen:	MSX 2
Medium:	1 * DD-diskette
Prijs:	6 nrs. voor Fl. 35,– tot nr. 50 Fl. 50, –

Bob Roos – PRINT REFILL
Van Coothstraat 25
5281 CT BOXTEL
Tel: 0411-683513 (**13.00 – 21.00 uur)**
Fax: 0411-683513
Mobiel: 06-21452446
E-mail adres: printrefill@multiweb.nl

****

GEREVISEERDE CARTRIDGES

Hewlett Packard 51626A	*f* 35,00	Canon BC-01	*f* 35,00
Hewlett Packard 51629A	*f* 42,50	Canon BC-02	*f* 35,00
Hewlett Packard 51633A	*f* 38,50	Canon BX-20	*f* 45,00
Hewlett Packard 51645A	*f* 55,00	Canon BX-2	*f* 35,00
		Canon BX-3	*f* 45,00

COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES

Canon BCI-10 zwart 3 st.	*f* 25,00	Epson SO20025 zwart	*f* 12,50
Canon BCI-11 zwart 3 st.	*f* 20,00	Epson SO20034 zwart	*f* 15,00
Canon BCI-11 kleur 3 stuks	*f* 35,00	Epson SO20036 kleur	*f* 30,00
Canon BJI 642 zwart	*f* 12,50	Epson SO20047 zwart	*f* 17,50
Canon BJI-201 zwart hc	*f* 10,00	Epson SO20049 kleur	*f* 27,50
Canon BJI-201 c/m/y p.kleur	*f* 10,00	Epson SO20089 kleur	*f* 40,00
Canon BJI-643 zw/c/m/y p.kl.	*f* 15,00	Epson SO20093 zweur	*f* 25,00
Canon BCI-21 zwart	*f* 12,50	Epson SO20097 kleur	*f* 40,00
Canon BCI-21 kleur	*f* 25,00	Epson SO20108 zwart	*f* 25,00
		Epson SO20110 Photo	*f* 40,00
		Epson SO20138 zw/kl	*f* 40,00

NAVULSETS

Canon BC-01/02 zwart	*f* 25,00	HP516926A zwart	*f* 25,00
Canon BC-05 kleur	*f* 54,95	HP51625A kleur	*f* 45,00
Canon BJC600 zwart	*f* 25,00	HP51629A zwart	*f* 25,00
Canon BC-600 kleur	*f* 45,00	HP51649A kleur	*f* 45,00
Canon BJC4000 zwart	*f* 25,00	HP51640A/45A zwart	*f* 49,95
Canon BJC4000 kleur	*f* 45,00	HP51641A kleur	*f* 59,95

Lexmark 1380620 zwart	*f* 39,95
Lexmark 1380619 kleur	*f* 64,95

FLESSEN INKT

250 ml. zwart HP500 serie	*f* 45,00	250 ml. zw. Canon BC02	*f* 45,00
250 ml. zwart HP600 serie	*f* 75,00	100 ml.zw. Canon 4000	*f* 25,00

Lint NMS1421/31,VW0030 *f* 9,95

Verzendkosten *f* 10,00 per pakket.
P.S. Wij leveren ook Rebuil-tonercartridges.

April 1999

Hnostar 42

Eigenlijk hoeft over het uiterlijk van *Hnostar* niets meer worden gezegd, want zoals gewoonlijk ziet het er weer uiterst verzorgd uit. Dit keer wordt de omslag gevormd door twee (Spaanse) lieden, die onder het bord Tilburg staan. Na het gebruikelijke voorwoord duiken we meteen de 'Noticias' in om ons weer op de hoogte te stellen van allerlei (MSX)-nieuwtjes. Zo blijkt *ASCII Corporation* gedeeltelijk te zijn verkocht aan *CSK*, een grote Japanse firma. *Compile*, de maker van MSX-klassiekers als *Puyo-Puyo*, *Aleste* en de vele *Disc Stations*, is daarentegen onlangs failliet verklaard.



Daniel Zorita heeft een programma ontwikkeld waarmee het mogelijk wordt om SCREEN 12 afbeeldingen in SCREEN 8 te bekijken. Nu bestaan er al veel van dat soort utilities, maar het verschil is dat *V8Plus*, zoals het programma heet, in staat is om 1.575 echte kleuren weer te geven. Daarnaast kan door het toepassen van slimme trucjes het (schijnbaar) totaal aantal kleuren worden opgevoerd tot 14.415. De grote hoeveelheid kleuren wordt bereikt door slim gebruik te maken van de twee pagina's, die in SCREEN 8 ter beschikking staan en op deze manier meer bits voor de kleurdiepte te gebruiken. Interpolatie is dan echter niet meer mogelijk en de afbeeldingen kunnen maximaal 256x212 pixels groot zijn.

Vanuit Brazilië komt *AdMouse*, een stukje hardware waardoor het mogelijk wordt om PC-muizen op de MSX aan te sluiten. Zoals de meesten al weten zijn *Stichting Sunrise en Sunrise Swiss* gefuseerd en gaan beiden nu als *Sunrise for MSX* door het leven. Daarnaast blijkt een aantal MSX-programmeurs, grafische en muziekkunstenaars zich gegroepeerd te hebben tot *Boh-ken* om gezamenlijk MSX-games te ontwikkelen. Eén van hen is de Nederlander *Hans Cnossen*.

In de rubriek 'Publicaciones' is vervolgens te lezen, dat er een nieuw MSX-blad, *MOAI-Tech*, is geboren. Het eerste nummer is op A5-formaat is Spaanstalig en bestaat uit zo'n 36 pagina's. In 'Noticias' worden verder *Lehenak 8*, *ICM Magazine 31*, *32* en *33*, *Eurolink 4*, *XSW-Magazine 21, 22* en *23*, *Future Disk 36* en *37* en *MSX-Info Blad 7* kort besproken.

De volgende drie pagina's van *Hnostar* vormen een uitgebreide preview van *Puddle Land*. Dit is één van de eerste producties van *Boh-ken*. *Puddle Land* is een platformgame, dat enigszins aan *Bubble Bobble* doet denken. Je bestuurt een kikkertje en het doel van het spel is om

in de verschillende levels, verdeeld over 10 zones, de vijanden te vernietigen door ze met een lange tong te vangen. Daarnaast kunnen ook andere hulpmiddelen op de verschillende platforms gevonden worden, die helpen om het vijandelijke gespuis te verslaan.

In '¡Que me dices!' wordt stilgestaan bij het vervolg op *Solid Snake*, *Metal Gear Solid*. Niet echt interessant voor ons, aangezien het spel door *Konami* wordt uitgebracht voor de *PlayStation*. Vervolgens is het weer tijd om aandacht de besteden aan de hardwareprojecten van *Leonardo Padial* in 'Las cosas de Padial'. De MSX Turbo R versie van de interface om een PC-toetsenbord op de MSX aan te sluiten is nu ook af. Ook *Padial's* Z380-project ligt nog steeds op schema.

Natuurlijk kan een verslag van de *Tilbeurs* '98 niet ontbreken en de pagina's 16 tot en met 21 zijn er dan ook volledig aan gewijd. Voorzien van vele foto's wordt uitgebreid verteld wat er op 25 april 1998 te zien en te krijgen was in Tilburg. Voordat op pagina 28 aandacht wordt besteed aan de dertiende MSX gebruikersbijeenkomst in Barcelona, wordt in het tweede deel van het verhaal over *Randar 3* uiteengezet hoe dit uitgebreide RPG tot een goed einde gebracht kan worden.

In 'MSX & 8 bits' wordt *Sonyc* voor MSX 2+ en Turbo R (1998, *Analogy*) vergeleken met *Sonic the Hedgehog* voor de *Sega Megadrive* (1991). In het voordeel van de oorspronkelijke *Sonic* is het (zeer) grote aantal items en vijanden, die in het spel voorkomen. De MSX-versie scoort beter wat betreft de intro, muziek en speelplezier. De MSX-versie is moeilijker te spelen, mede door het feit, dat bonusvelden meer verstopt zijn, waardoor het overwinningsgevoel als een level is uitgespeeld veel intenser is.

Vervolgens wordt in *Hnostar* stilgestaan bij *The Lost World* of beter gezegd: er wordt een volledige 'walkthrough' gegeven. Dus als je ergens vast zit in het spel, *Hnostar 42* biedt de helpende hand. Natuurlijk moet je dan wel Spaans kunnen lezen.

Na de doe-het-zelf-rubriek 'Hazlo tu mismo' wordt verslag gedaan van een meerdaagse MSX-bijeenkomst in Jaú, Brazilië. Eén van de hoogtepunten was de presentatie van een MSX2+ moederbord met een Z380 processor door *Ademir Carchano (CIEL)*. Er waren echter nog wat problemen met de VDP, waardoor het moederbord helaas niet gedemonstreerd kon worden.

'¡Interface IDE a fondo!' is het eerste artikel uit een serie van twee waarin technische aspecten en de werking van de IDE-Interface wordt uitgelegd. Iets te technisch naar mijn smaak en daarom direct maar door naar de rubriek 'Software'. Hierin wordt dit keer veel aandacht geschonken aan muziekdisks met muziek voor de MoonSound: *100% Music (Stuff)*, *Pure (Omega)* en *Music Maniac 2 (Kenda)*. Andere software die wordt besproken zijn *Magical Labyrinth Remix (Gigamix)*, een pre-

view van *KPI Ball (Boh-ken)* en *S-Point 98*.

Verder wordt er ook aandacht besteed aan twee cartridges: *SCX (MiriSoft)* en *SCC-RAM (Club Mondo MSX Jesi)*. Beide cartridges kunnen zogeheten ROM-files, die tegenwoordig overal op het Internet te vinden zijn, afspelen op de MSX. Daartoe hebben de cartridges wat extra hardware aan boord, waaronder RAM-geheugen. De *SCC-RAM* maakt het mogelijk om 128 kB ROM-files af te spelen op een MSX met 64 kB aan geheugen. Bovendien is het in staat om SCC-geluid ten gehore te brengen, indien deze geluidsuitbreiding door de spellen van *Konami* worden ondersteund. *SCX* doet in principe hetzelfde, alleen moeten de ROM-files wel eerst worden omgezet in BIN-files in tegenstelling tot de *SCC-RAM,* die ROM-files direct kan afspelen. Een leuk idee, maar een minpuntje is wel dat het kopiëren van ROM-cartridges op deze manier bevorderd wordt. Overigens werkt de *SCC-RAM* niet op een MSX Turbo R.

In 'Opinion' geven verscheidene mensen hun mening over MSX verwante zaken. De rubriek 'From Internet' vermeldt diverse MSX-websites. De laatste paar bladzijden worden gevuld met clubnieuws, de gebruikelijke advertenties en wordt op de valreep (lees: laatste pagina) nog verslag gedaan van de tiende *MSX Computerdag* in Zandvoort. En daarmee is deze *Hnostar* al weer uit en is het wachten op het volgende nummer. Al met al weer een zeer geslaagde editie, alleen hopen we dat het volgende nummer niet zo lang op zich laat wachten.

Raymond de Heer

Meer informatie:
MSX-NBNO
Molenweg 17
5342 TA Oss
Telefoon: (0412) 63 06 53
E-mail mari@xsw-msx.demon.nl

East Sea Software

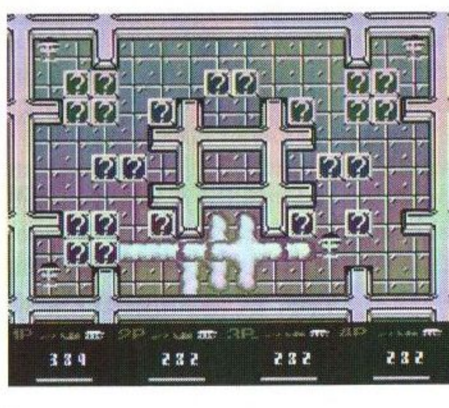
Via internet kwamen wij in aanraking met *Jun Sung Kim* uit Korea. Samen met een aantal vrienden vormt hij de MSX-groep *East Sea Software. Jun* vertelde ons, dat *East Sea* druk bezig is met een aantal interessante projecten. Eén daarvan, de midi-replayer voor de MoonSound, is reeds eerder ter sprake gekomen in dit blad. Zij brengen verder het *East Sea Magazine* uit en ze zijn bezig met de ontwikkeling van spelsoftware. Ook wordt gewerkt aan een aantal hardware projecten.



Omdat *Jun* bereid is de software Engelstalig te maken, wordt deze software ook voor de niet Koreaans sprekende MSX-er interessant. Wij hebben dan ook gevraagd of de programma's van *East Sea Software* door ons in Europa verkocht mogen worden. *Jun* stemde hier mee in en het wachten is op de voltooiing van één van hun projecten. Uiteraard wordt wel eerst gekeken of de software de moeite waard is.

Eén van de meest recente projecten is *Xbomb*, een *Bomberman* kloon. Deze is al in een ver gevorderd stadium. Via internet ontvingen wij reeds een promoversie van dit spel. In eerste instantie zal dit spel gemaakt worden voor MSX 2 of hoger. Ook zal gebruik gemaakt worden van de MoonSound. Omdat *Jun* ook een Graphics 9000 heeft en het betreurt, dat er nog zo weinig software voor uitgekomen is, heeft hij besloten om ook een versie voor de Graphics 9000 te gaan maken. In de promoversie die wij ontvingen kan met maximaal vier personen tegelijk en tegen elkaar gespeeld worden. Bij de één speler optie is het de bedoeling om alle hokjes met bommen te vernietigen en bij meerdere spelers om elkaar te elimineren.

Als er met vier spelers tegelijk gespeeld wordt, loopt het spel wel wat trager. Dit drukt de pret echter niet! In de Graphics 9000 versie zal dit snelheidsprobleem er niet zijn, omdat de V9990 videochip veel sneller is. Om het ontwikkelen van een Graphics 9000 versie wat te vereenvoudigen, is hiervoor een speciale patterneditor gemaakt.



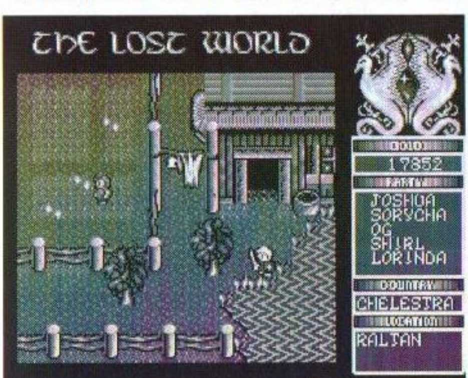
In de MSX 2 versie zullen in de één speler optie vooralsnog geen vijanden geïmplementeerd worden, maar er wordt serieus nagedacht om dit in latere versies wel te doen. In het MSX 1 spel *Eric and the Floaters* is dit ook gedaan en dat zorgt voor een hele leuke gameplay. We hopen natuurlijk, dat *East Sea Software* de gedane beloften kan waarmaken. In het verleden zijn er immers diverse aankondigingen geweest van prachtige spellen, die uiteindelijk nooit uitgebracht zijn. Misschien dat er op de Tilburg Meeting een promoversie getoond kan worden, maar dat is nog niet helemaal zeker.

Gerrit van den Berg

How to play The Lost World

- deel 2 -

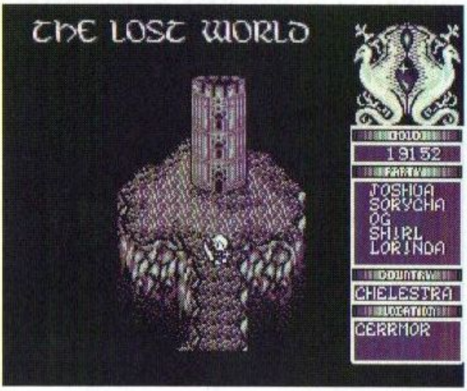
Na door *Elb Walker* door de *Underworld Rivers* te zijn geloodst, komen de vrienden aan in het huis van *Collart Shaft*, dat gelegen is in *Cermor Angwidd*. Hij vertelt dat ze door de *Haddon Mirk* heen moeten trekken om in *Port Drevlin* te komen. Deze havenstad was in grote moeilijkheden en het viertal had besloten om deze stad eerst te bevrijden. Bovendien waren er aanwijzingen, dat één van de *Kliffoth keys* in *Chelestra* verborgen zou liggen. Het viertal besluit om eerst het eiland wat te verkennen. Dit blijkt een goed idee te zijn, want in het noordwesten van het eiland vinden ze in de *Surunan Caves* talloze sterke wapens, die ze goed kunnen gebruiken tegen de sterke monsters. Eenmaal in *Port Drevlin* aangekomen, blijkt deze stad overvallen te zijn door monsters. Er is geen hoofdmonster aanwezig, dus besluit het viertal om alle monsters maar uit de weg te ruimen. Deze moeten echter wel in één keer achter elkaar van kant gemaakt worden en het dorp mag niet verlaten worden. Er wordt door de vier vrienden een ware uitputtingslag gevoerd met de monsters. Een inwoner van *Port Drevlin* vertelt hun na deze grote schoonmaak, dat *Urdas Dees* in het dorpje *Raltan* wellicht kan helpen om de ontbrekende sleutel te vinden.



Urdas blijkt inderdaad meer te weten en hij vertelt het één en ander over de *Lillith Key*. In het midden van het eiland staat de *Tower Sinister*. In deze toren is het stoffelijk overschot van koning *Adramalek* te vinden. Hier is een altaar te vinden, waarin volgens *Urdas* de sleutel verborgen ligt. De enige manier om in deze toren te komen is via het dorpje *Aspen*. De vrienden besluiten om eerst nog wat te rusten, alvorens een bezoek te brengen aan *Tower Sinister*.

Bij het betreden van *Aspen* blijkt, dat het dorp net als *Port Drevlin* onder de voet gelopen is. De monsters zijn bijzonder sterk en zodra ze lucht krijgen van *Joshua* en zijn vrienden, wordt het viertal gevangen genomen en opgesloten in de *Dunfree Prisons*. De monsters zijn hen net een stapje voor en zij kammen heel *Tower Sinister* uit op zoek naar de *Lillith* sleutel. De bevolking van *Aspen* is eveneens opgesloten in *The Ancient Tunnels* in dezelfde gevangenis. Gelukkig heeft *Joshua* de *Thagirion* sleu-

tel achtergelaten bij *Danzig* in *Amok,* zodat deze niet in handen kan komen van de monsters. De monsters schijnen echter wel te weten, dat het viertal in het bezit moet zijn van deze sleutel en ze worden net zolang vastgehouden, totdat ze onthullen waar de sleutel is. De gevangenis was al een aantal jaren buiten gebruik, dus hoeven *Joshua* en zijn kameraden niet te verwachten, dat iemand hen hier zal zoeken.



Na een poosje in deze ellende te hebben gezeten, horen ze plotseling fluisterende stemmen. Na een ongelofelijke explosie stappen *Lori, Panamon Creel* en *Collart Shaft* naar binnen. Het blijkt, dat *Lori* op zoek was gegaan naar *Joshua* om hem te waarschuwen voor een donker geklede man. Deze zou op *Deggial Island* rondgeneusd hebben en op zoek zijn naar *Joshua*. Via *Creel* en *Shaft* hoorde *Lori* van *Joshua's* opsluiting en besloten ze gezamenlijk om met een gedurfd plan het viertal te bevrijden. Van deze twee horen ze verder, dat *Par,* een kleinzoon van *Urdas Dees,* uit de gesprekken iets heeft opgevangen over de *Lillith* sleutel. Hij blijkt nogal loslippig te zijn, want hij heeft deze informatie doorgespeeld aan de monsters. *Par* heeft gelukkig spijt van zijn daden en is bereid om het weer goed te maken. De monsters versperren de toegang tot de toren en dus kunnen ze deze niet in. Gelukkig weet *Par* een alternatieve route. Zijn vader was vroeger een mijnwerker in de *Surunan Caves* en had een tunnel ontdekt, die naar de toren loopt. Hij heeft echter de toegang tot deze tunnel geblokkeerd, omdat deze instortgevaarlijk was. *Lori* besluit om zich aan te sluiten bij het viertal, terwijl *Creel* en *Shaft* op zoek gaan naar *Dave*, die naar *Saldea* afgereisd is. Hij kan waarschijnlijk wel hulp gebruiken.

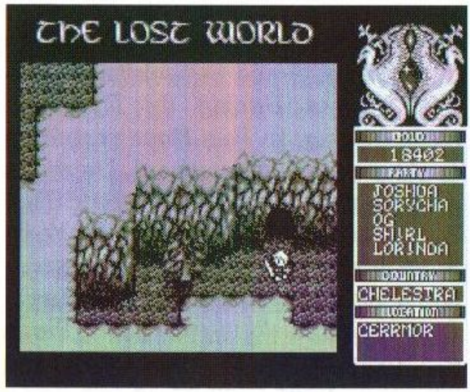
Omdat ze *Par* toch nog niet helemaal vertrouwen, besluiten ze om eerst het verhaal van hem te verifiëren bij zijn grootvader *Urdas*. Hij bevestigt het verhaal, alleen blijkt de sleutel van de toegangsdeur door een stel *Bone Crushers* te zijn gepikt. Het vijftal besluit om deze *Bone Crushers* op te sporen. Ze hoeven gelukkig niet ver te zoeken, want rechts van de *Surunan Caves* lopen ze de drie *Crushers* tegen het lijf. Na de monsters verslagen te hebben, kan de toegangsdeur in de grotten met de sleutel opengemaakt worden. Deze leidt via een stijl weggetje naar *Tower Sinister*. Ondanks het feit, dat de toren zwaar bewaakt wordt, is het vijftal er gelukkig toch in geslaagd om de toren binnen te komen.

Na een tijdje zoeken komen ze bij het altaar terecht en na enig til- en breekwerk komen ze erachter dat

het object toch net iets te zwaar is om op te tillen. Op dat moment ontvangen ze een bericht van *Danzig* via de *Black Orb*. Hij vertelt hun dat dit altaar een geheime gang verbergt. Het vormt echter wel een barrière en deze dient eerst verbroken te worden. Hiervoor is een *Destruct scroll* nodig, die opgehaald moet worden in *Amok*. In één van de schatkisten in *Tower Sinister* zijn twee *Warpscrolls* te vinden, waarmee in één keer naar dit dorp gesprongen kan worden. Na dit gedaan te hebben en weer bij het altaar terug te zijn gekeerd, spreekt Joshua de spreuk uit. Na een explosie verschuift het altaar naar voren en verschijnt er een geheime gang. De kist waar de *Lillith* sleutel in zou moeten zitten is opengebroken en de sleutel is weg. De monsters zijn dus toch geslaagd in hun zoektocht!

Alle monsters zijn opeens verdwenen en iedereen is het vijftal dankbaar. In een winkeltje in *Aspen* krijgen ze van een winkelier drie *Warpscrolls* cadeau. In het kasteel *Yrandai* ontmoeten ze Koning *Kleitus,* die hen natuurlijk ook erg dankbaar is. In de bibliotheek vinden ze een boek, waarin ze enkele nieuwigheden over de *Kliffoth Keys* en de onderlinge magische krachten te weten komen. Het blijkt onder andere, dat de *Kliffoth Circle* niet de geest van de *Warlock* verzegeld. In het boek lezen ze verder iets over een zekere *Adramalek*. Ze herinneren zich het monument in de toren, dat ter ere van koning *Adramalek* is opgericht. Ze komen er echter nog niet uit en besluiten op zoek te gaan naar *Stephen Dall,* de auteur van dit boek. In het dorpje *Ramada* vertelt een oud vrouwtje, dat *Stephen* contacten had met de *Heal Guild* uit *Aspen*. Deze *Guild* is echter niet makkelijk op te sporen.

Gelukkig weet *Urdas Dees* meer te vertellen en hij verwijst de vrienden naar een man in *Aspen* met de naam *Rongo*. *Rongo* is eerst nogal voorzichtig, maar als hij merkt dat *Urdas* hen gezonden heeft, dan toont hij hun een geheime gang, waar ze contact leggen met dokter *Ramzu*. Hij blijkt op de hoogte te zijn van *Joshua's* dromen. Hij vertelt hun een verhaal over de geschiedenis na de tweede grote oorlog. De vader van koning *Adramalek* kwam terug uit de strijd met twee sleutels, die de druïde *Bremen* hem gegeven had. Dit waren de sleutels *Lillith* en *Adramalek*. Deze laatste sleutel kreeg de naam van zijn pas geboren zoon en had de magische kracht *Life*. De *Aspen Heal Guild* heeft tevergeefs geprobeerd om de magische krachten te ontrafelen. Ze besloten om de sleutel na de dood van koning *Adramalek* in zijn grafkist te leggen.



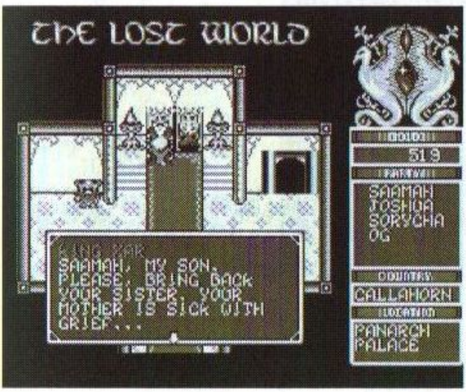
Ramzu wijst hen er verder nog op, dat de poort nooit geopend mag worden. Wat dit inhoudt komen ze pas veel later te weten. Ze weten nu dus waar de *Adramelek* sleutel te vinden is, alleen moet wel toestemming worden gevraagd aan *Kleitus* om de kist van wijlen koning *Adramalek* te openen. Maar ze treffen het slecht, want de koning blijkt vanwege problemen naar het bevriende land *Callahorn* afgereisd te zijn. De kroonprins neemt de zaken van zijn vader waar en durft geen beslissing te nemen. De vrienden moeten dus wachten op de terugkomst van de koning.

Ze besluiten om maar wat rond te trekken. In *Amok* aangekomen krijgen ze van *Danzig* de *Thagirion* sleutel terug. In *Port Hope* vertelt de *Innkeeper* een eng verhaal. De zwart geklede man heeft op het eiland *Thely* rondgesnuffeld en heeft een tijdje in de Inn doorgebracht. In de havenstad *Port Fargo* blijkt, dat de burgemeester op zoek is naar hen. Sinds een paar dagen is er namelijk een aantal mannen vermist en een *Fade*, een monster uit de *Blight,* is gesignaleerd in de *Spooky Plains*. De burgemeester doet een beroep op het vijftal een poging te ondernemen om de mannen op te sporen. Op dit verzoek wordt ingegaan. Via de *Ghost Town* komen ze in de *Copperstone Caves* aan. De robbers van *Panamon Creel* hadden uit voorzorgsmaatregelen tegen de *Fade* alle deuren van de mijn afgesloten. *Elb Walker* vertelt hun dat het monster zich ergens in de mijn verschanst. Na een tijdje zoeken vinden ze het monster en gaan er de strijd mee aan.

Al snel blijkt dat de verhalen over *Fades* waar zijn, want op het moment dat de strijd aan wordt gegaan raken ze allen, behalve *Joshua*, verlamd door de starende blik van het monster. De *Fade* heeft in de gaten dat *Joshua* niet te hypnotiseren is en herkent *Joshua* als *Bayle Domon*. *Joshua* besluit om voor het leven van zijn vrienden en dat van hemzelf te vechten. Na een felle strijd wordt het monster verslagen en zijn de mannen van *Port Fargo* bevrijd. Natuurlijk zijn de inwoners van deze havenstad de vijf vrienden dankbaar en van sommigen van hen krijgen ze een beloning. Omdat er nu verder weinig meer te doen is besluiten ze terug te gaan naar *Yrandai Palace* om te kijken of de koning al weer terug is.

Ook nu zijn de monsters hen weer te snel af, want *Yrandai Palace* is onder de voet gelopen. Zij schijnen ook op het spoor van de *Adramalek* sleutel te zijn. Prins *Kleitus* en zijn familie zijn opgesloten in de koninklijke gevangenis. De vrienden besluiten om haast te maken en vechten zich een weg naar deze gevangenis. Ze moeten hierbij complete veldslagen leveren met enkele *Trollocs*, die hen ook bekend zijn uit de oude geschiedenis. Ook zij komen uit de *Blight*, maar schijnen door iemand met behulp van magie bevrijd te zijn uit hun gevangenschap. Uiteindelijk bevrijden ze de prins en zijn gezin en nu is hij wel bereid om te vertellen waar het mausoleum ligt, waar het stoffelijk overschot van koning *Adramelek* zich bevindt.

Achter een troon op de tweede verdieping van het paleis blijkt een geheime gang te zijn, die naar het mausoleum leidt. Ze blijken weer eens te laat te zijn, want in het mausoleum lopen ze *Demonlord Dhai'mon* tegen het lijf. De graftombe is reeds opengebroken en de sleutel is al in het bezit van de monsters. Het is dus nu een kwestie van wie de



langste adem heeft, want de sleutel moet koste wat kost heroverd worden! De vijf hebben gelukkig genoeg vechtervaring opgedaan om ook deze *Dhai'mon* een kopje kleiner te maken. En zo ontvangen ze de tweede sleutel. Op heel het eiland *Chelestra* zijn alle monsters opeens verdwenen en is de rust dus weergekeerd.

De prins is natuurlijk erg dankbaar voor de redding en vertelt waar de volgende sleutel met de naam *Thaumiel* te vinden is. Hiervoor moeten ze de *Golf van Luca* oversteken en op zoek gaan naar de sleutel in het kasteel van *Panarch* in *Callahorn*. Omdat de enige bootverbinding naar *Callahorn* vanuit de koninklijke havenstad *Hereka* vertrekt en daar zonder vergunning niemand in mag, krijgen ze van de prins toestemmingspapieren om de stad in te mogen.

Koning *Kleitus* blijkt niet voor niets naar *Callahorn* afgereisd te zijn, want er schijnt iets goed mis te zijn. Niemand in *Panarch* wil echter vertellen wat er aan de hand is en het kasteel mogen ze niet in. Ook mogen ze de stad niet verlaten. Ze besluiten dan maar om de nacht door te brengen in een huisje in de stad. Midden in de nacht worden de drie mannen opgeschrikt en blijkt dat de vrouwelijke metgezellen van *Joshua*, *Shirl* en *Lori*, gekidnapt zijn door onbekenden. Als dit gebeurd is ontmoeten ze prins *Saamah*, een zoon van koning *Xar*. Hij vertelt dat de laatste tijd meer vrouwen ontvoerd zijn, waarbij geen sporen achtergelaten zijn. Zelfs princes *Cynthia* bleef daarbij niet gespaard en is ook ontvoerd. Ze mogen het kasteel nu wel in en zijn getuige van een vergadering van alle belangrijke mensen van de stad. Het blijkt, dat de ontvoeringen iets te maken hebben met een groot ravijn genaamd de *Canyon of Death*, dat *Calahorn* in tweeën splitst. Natuurlijk mogen onze vrienden weer het vuile werk opknappen door dit mysterie op te lossen. Hier staat echter wel tegenover, dat de koning hun als beloning de *Thaumie*l sleutel geeft. De prins besluit om het drietal bij te staan in het onderzoek en sluit zich bij hen aan. En zo beginnen ze opnieuw aan een gevaarlijk avontuur.

Gerrit van den Berg

Engelse versies Randar 2 en Firehawk

Zoals in ons diskmagazine *Defender* te lezen was, zit ik voor mijn studie momenteel een jaar in Japan. Al sinds ik Japans studeer, bestaat de interesse in het vertalen van Japanstalige MSX-spellen naar het Engels. Gedurende het jaar ben ik al zover gekomen, dat dit al redelijk vlot gaat. Voor sommige dingen is uiteraard nog wel een woordenboek nodig.



Om het een beetje onder de knie te krijgen koos ik twee spellen uit, die wel bekend c.q. populair zijn, maar niet zoveel (ingewikkelde) teksten bevatten. Dit zijn *Firehawk (Thexder 2)* en *Randar 2* geworden. In *Firehawk* is de ruimte, waarin de tekst geplaatst wordt, erg beperkt. Daarom waren er wat moeilijkheden met het plaatsen van de Engelse tekst, die over het algemeen langer is dan het Japans. Bij *Randar 2* speelt dit probleem wat minder, aangezien daar meer ruimte beschikbaar is.

Om verlies van informatie te voorkomen zijn hier en daar afkortingen gebruikt en in heel sporadische gevallen zijn woorden met één of twee letters 'ingekort', zodat ze nog wel begrijpelijk zijn. Verder zijn alle Japanse teksten nu verdwenen en vervangen in, naar mijn idee, correct Engels.

Op de beurs in Tilburg zullen deze twee vertalingen worden verkocht. De prijzen zijn momenteel nog niet vastgesteld, maar erg hoog zullen deze niet zijn. Verder wordt gedacht aan een klein extraatje voor degenen, die besluiten beide spellen te kopen. Of dit door gaat zal op de beurs wel blijken.

Voor meer informatie en eventuele vroegtijdige bestellingen (of bestellingen na afloop) kan contact opgenomen worden met:

Robert Vroemisse,
Telefoon : (0570) 62 06 88,

of stuur een e-mailtje naar:
riekswt@hotmail.com

Rieks Warendorp Torringa (Sargon).



Inbouw BUSY LED in Novaxis SCSI interface

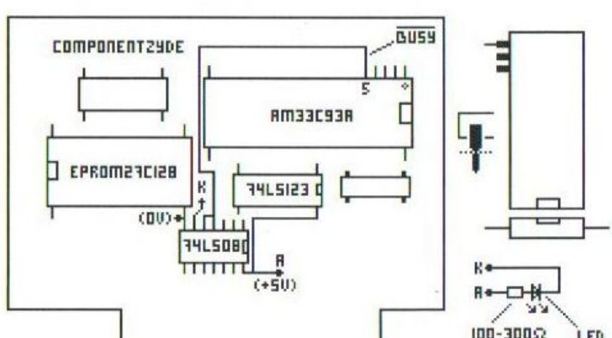
De feitelijke werking van de schakeling berust op het BUSY signaal. Dit signaal is aanwezig op de SCSI bus (pootje 34) en geeft aan of de bus bezet is of niet. Zo ja, dan heeft dit signaal het niveau van een logische '0' (Active LOW, 0V). Zo niet dan is het niveau van dit signaal logisch '1' (+5V). De schakeling buffert dit signaal (om de bus niet te belasten) en stuurt de LED aan. Pootje 34 van de SCSI bus komt trouwens via een omweg uit op pootje 5 van de AM33C93A en wordt daar afgetapt.

De LED knippert ook als bijvoorbeeld de ZIP-drive of een tweede harddisk bezig is, want dan is de SCSI bus ook bezet. Niet dat het echt veel uitmaakt.

Wat is nodig:

- Een IC, 74LS08 of 74LS09 of 74LS32 (Alles wat maar een OR of AND poort bevat).
- Een LED (kleur zelf te bepalen)
- Een weerstand van 100 tot 300 Ohm. Probeer eerst maar een 220 Ohm weerstand. Als de LED niet fel genoeg brandt, dan kan een lichtere genomen worden. Een zwaardere weerstand zorgt ervoor, dat de LED minder fel brand. 220 Ohm is: Rood Rood Bruin en dan goud of zilver.
- Wat elektriciteitsdraad van een **dunne** diameter (dus geen 220V tweelingsnoer!)
- Een soldeerbout van maximaal 30 Watt + HARSKERN soldeertin. Geen S39 soldeerwater of ander soldeervet gebruiken!

Van de IC 74LS08 moeten allereerst de pootjes **voorzichtig** recht gebogen worden. Vervolgens moeten de smalle stukjes **afgeknipt** worden (zie ook tekening). Als dan pootje 7 van de 74LS08 op pootje 14 van de EPROM gesoldeerd wordt, dan zit die ook mooi vast. Als alles op de juiste manier gedaan is, dan past het geheel. Om het IC voedingsspanning te geven, is het noodzakelijk dat er een draad van pootje 14 van de 74LS08 naar pootje 16 van de 74LS123 gelegd wordt. Als dan de pootjes 4 en 5 van de 74LS08 met elkaar verbonden worden en er een



draadverbinding gemaakt wordt met pootje 5 van de AM33C93A, dan is de bufferschakeling een feit.

Pootje 6 van de 74LS08 is het pootje waar de kathode van de LED op komt (=K van KATHODE). Dat is dus de **min** van de LED! Let op dat de LED er goed op geplaatst wordt. Op pootje 14 van de 74LS08 (in feite dus de +5V) komt de weerstand en daaraan de anode van de LED (=A van ANODE). Dat is dus de **plus** van de LED. Als je slim bent (en dat ben je!), zorg er dan voor, dat de twee draden voor de LED gewoon uit de Novaxis komen en dat daar de LED en weerstand aan bevestigd worden.

Zo zou het moeten werken. Maak er alsjeblieft geen bak en braad wedstrijd van, want dat overleven het IC en de NOVAXIS niet! Als er problemen zijn kan een mogelijke oplossing in de tabel *troubleshooting* gevonden worden. Als dit ook niet lukt, dan kan contact met mij gezocht worden. Wees er **absoluut** zeker van dat er geen kortsluiting gemaakt wordt en dat alles goed vast zit! Als bij een IC het nokje links zit, dan is het pootje linksonder pootje nummer 1! Is er geen nokje dan geeft het stipje aan waar pootje nummer 1 zit. De getallen lopen dan op naar rechts. De telling gaat verder in de rechterbovenkant van het IC. Dus als het rechtsonder ophoudt bij 7, dan is pootje 8 het eerste pootje rechtsboven.

Telefoon: (0595) 44 18 32, vrijdag t/m zondag 21:00-6:00 BBS online!
Echomail: node 18:900/014, CyberSpace BBS

Vincent Vogelesang

Troubleshooting

- Zijn de beide voedingsdraden van het IC aangesloten?
- Zit het IC wel goed? Zit het niet verkeerd om?
  LET OP: op de tekening is het IC dus 180 graden gedraaid! De tekst moet dus op de kop staan!
- Is er wel het goede type IC gebruikt?
- Probeer een andere LED of een zwaardere/lichtere weerstand
- Is het draadje wel op het juiste pootje op de AM33C93A gesoldeerd?
- Als het nog niet werkt kan geprobeerd worden om de aansluitdraden naar de LED om te draaien.

Indien de boel vastloopt zodra de *Novaxis* de Harddisk probeert te detecteren, dan is er een bedradingfout gemaakt.

Zit alles goed maar de LED doet niets of staat constant aan, dan is het IC kapot of is het verkeerd aangesloten.

Als de LED precies verkeerd om knippert, dus aan als de Harddisk niets doet en uit bij activiteit, dan is het verkeerde type IC gebruikt! Waarschijnlijk is dan een NAND of een NOR poort gebruikt!

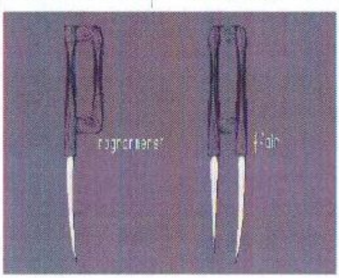
Let op: Het ombouwen van de Novaxis SCSI interface is geheel op eigen risico. Zowel het Totally Chaos Team als Vincent Vogelesang kan niet aansprakelijk worden gehouden voor eventuele schade die ontstaat door het (onkundig) uitvoeren van deze ombouwing. Vraag desnoods een ervaren iemand om de ombouwing uit te voeren.

One Shot Rising

- Preview -

De 21e eeuw kan worden omschreven als een rampeneeuw met aardbevingen, overstromingen en dodelijke ziektes. De situatie op aarde is onhoudbaar. Daarom worden enorme ruimteschepen gebouwd, zodat in ieder geval een deel van de mensheid op zoek kan gaan naar andere leefbare werelden. Na vele eeuwen zoeken wordt deze dan eindelijk gevonden. Maar daar bevinden zich metalen wezens, die zich niet al te vriendelijk tegenover de nieuwkomers opstellen.

Dit is in het kort het verhaal waar het nieuwe spel *One Shot Rising (OSR)* om draait. *OSR* is een tactisch schietspel in screen 4. Van de MSX-groep *Programers' Affair (PA)* hebben wij een promo ontvangen, die nu wordt besproken.



Na de promo te hebben gestart, verschijnt allereerst een menu in beeld. Hierin kan onder andere de besturing (keyboard of joystick) worden ingesteld. Verder zijn er nog opties voor interlaced aan of uit en 50 of 60 Hz. Wanneer de eigen voorkeurinstellingen zijn gedaan, kan met het eigenlijke spel worden begonnen.

In *OSR* is een jeep het eerste vervoermiddel dat wordt gebruikt. Hiermee kan een beetje worden rondgereden, wat trouwens lekker vlot en soepel gaat. Wat wel meteen opvalt is dat er in deze promo nog geen vijanden aanwezig zijn en ook nog niet van wapens gebruik gemaakt kan worden. Na een stukje te hebben gereden, komt men bij een gedeelte waar de jeep niet langs kan. Gelukkig bestaat er nu de mogelijkheid om de jeep te veranderen in een soort straaljager.

De besturing van de straaljager is niet gemakkelijk, want de cursortoetsen hoeven maar even worden aangeraakt of er ontwikkeld zich al een behoorlijke snelheid. Het is dan ook een hele kunst om langs de wanden en voorwerpen te manoeuvreren zonder het loodje te leggen. Laat staan dat er later ook nog vijanden bijkomen.

Deze promo bestaat uit maar één level, dat er wat eentonig uitziet. De wanden en achtergronden bestaan steeds maar uit één en dezelfde kleur. Verder is er weinig variatie en doet alles een beetje recht en hoekig aan. Nu is dit ook nog maar een promo-versie, die al bijna een half jaar oud is.

Doordat we regelmatig contact hebben met de makers worden we steeds op de hoogte gehouden van de laats-



te ontwikkelingen. Zo is het namelijk de bedoeling dat, onder voorbehoud, *PA* op de beurs in Tilburg aanwezig zal zijn en dan een nieuwe promo zal tonen. Een aantal verbeteringen hierin zijn onder andere een betere besturing, ondersteuning van wapens, aanwezigheid van vijanden, energiebalken voor zowel de speler als de vijanden en waarschijnlijk een nieuw level erbij. Naar horen zeggen is de scroll momenteel ook een stuk verbeterd, zodat de ontwikkeling van de snelheid van het voertuig niet meer met grote sprongen verandert. Dit komt de besturing ook zeer ten goede.

Om het spel te spelen moet minimaal worden beschikt over een MSX 2 met 128 kB RAM en 128 kB VRAM. Het geluid werkt nu alleen maar met MoonSound. Later worden misschien ook de FM-Pac en Muziekmodule ondersteund.

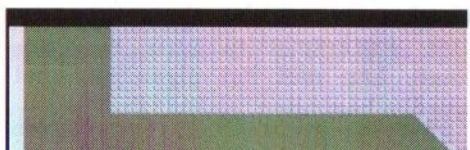
Conclusie

De promo waar wij over beschikten is duidelijk nog in een beginfase. Het is daarom eigenlijk niet terecht om hier nu al een oordeel over te vellen. Maar als de laatste berichten van *PA* moeten worden geloofd, ziet de toekomst er rooskleurig uit en zal er meer te zien zijn op de beurs in Tilburg. Met een beetje goede wil kan dit een heel leuk spel worden.

Men heeft nu al plannen om het vervolg op *OSR* speciaal en alleen voor de Graphics 9000 te maken. Maar hopen dat dit ook echt doorgaat, want zoveel spellen zijn er nog niet voor dit puik stukje hardware. Het is echter eerst de bedoeling om de MSX 2 versie af te maken. Verwacht wordt dat deze dit jaar nog uitkomt, al betwijfel ik dit enigszins omdat het spel zich nu nog in een vrij pril stadium bevindt.

Jan-Marten van der Reest

Auteurs:	Programmers' Affair
Soort:	schietspel
Systeem:	MSX 2, MoonSound
Medium:	nog onbekend
Prijs:	nog onbekend



Screenshot One Shot Rising Promo

MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn

Tel./Fax: (0229) 27 06 18
b.g.g. (06) 51 06 91 77

Reparaties en uitbreidingen mogelijk voor alle typen **MSX**-computers en de daarbij behorende randapparatuur. Tevens ombouw / reparatie **PlayStation**.

Voor 2 MSX-2 computers:

ZEESLAG	vanaf *f* 12,50
VELDSLAG	vanaf *f* 12,50
BLOKSLAG	vanaf *f* 12,50
FOUR ON A ROW	vanaf *f* 10,00

Audio/video-kabels:

Philips VG 8230/35	*f* 12,50
Philips NMS 8220/45	*f* 12,50
Philips NMS 8250/55/80	*f* 7,50
Sony, diverse typen	*f* 12,50

Snelle Disk-ROMs:

Sony HB-F700P/D	*f* 25,00
Philips NMS 8250/55/80	*f* 25,00
Philips VG 8230/35	*f* 25,00
Externe drive-interface	*f* 25,00

MSX-Club West-Friesland
nu overal bereikbaar

Tel./Fax: (0229) 27 06 18
b.g.g. (06) 51 06 91 77

MSX-Club West-Friesland
nu overal bereikbaar

Tel./Fax: (0229) 27 06 18
b.g.g. (06) 51 06 91 77

Printer-kabel 1,5 m	*f* 20,00
Printer-kabel 3,0 m	*f* 30,00
Printer-kabel 5,0 m	*f* 50,00
Verleng-kabel 1,5 m	*f* 25,00
Verleng-kabel 3,0 m	*f* 35,00

Software voor MSX-2:

FAC Soundtracker PRO	*f* 35,00
HappyTrance	*f* 7,50
Caterpilar	*f* 25,00
DP Namaakdisk 1,2 p.s.	*f* 7,50

MSX-DOS 2.XX:
Intern, iedere MSX-2 *f* 70,00
In een SCC-cartridge

excl. SCC-cartridge *f* 25,00
(Versie 2.22 of 2.23 naar keuze)

MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn

Tel./Fax: (0229) 27 06 18
b.g.g. (06) 51 06 91 77

Vraag aan, Gratis:
PD-lijst op diskette met 750 titels
Nieuwsbrief (verschijnt iedere 2 maanden). Eerder verschenen uitgaven zijn ook verkrijgbaar.

Muziek-Module aanpassen:
Philips, gewijzigde ROM
Philips, 256 kB sample-RAM
Toshiba, 32 kB sample-RAM
Toshiba, 256 kB sample-RAM

Dubbelzijdige disk-drives:

Philips NMS 8250/55/80	*f* 100,00
Sony HB-F700/G900	*f* 100,00
Philips NMS 8245 vanaf	*f* 75,00
Externe disk-drive	*f* 125,00

RGB-kabels:

Sony HB-F700P/D	*f* 20,00
Philips 8833-2 → MSX	*f* 25,00
Comm. 1084 → MSX	*f* 25,00
SCART-kabel	*f* 10,00

MSX-Club West-Friesland
nu overal bereikbaar

Tel./Fax: (0229) 27 06 18
b.g.g. (06) 51 06 91 77

Op zoek naar MSX-hardware?

Tweedehands computers, monitoren, printers, muizen, etc. altijd in prima staat.

Externe dubbelzijdige disk-drives inclusief voeding, kabel naar computer en behuizing. Direct aan te sluiten als B-drive. *f* 200,00

Alle **kabels voor MSX** leverbaar, onder andere:

- RGB-kabels
- Audio/video-kabels
- Printerkabels

MSX-Club West-Friesland volledige ondersteuning voor **MSX** en nu ook voor **Sony PlayStation**.

Bezoek ook eens de clubdagen.

MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn

Tel./Fax: (0229) 27 06 18
b.g.g. (06) 51 06 91 77

Sony PlayStation

Ombouw (alle typen)	*f* 25,00
Ombouw + RGB-kabel	*f* 45,00
Audio-uitgang	*f* 20,00
Audio-uitgang + kabel	*f* 25,00

Sony PlayStation memory cards

1 Mb, 15 blocks	*f* 20,00
8 Mb, 120 blocks	*f* 50,00
24 Mb, 360 blocks	*f* 75,00

Vanaf 40 Mb op aanvraag.

Sony PlayStation kabels

RGB-kabel	*f* 25,00
Link-kabel	*f* 17,50
Joypad-verlengkabel (ook voor Dual-Shock)	*f* 17,50